



Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif

PERMAINAN TRADISIONAL 'CEPER' DALAM ANIMASI 2D

**Yus Afiza Binti Muhamed Yunan
28706**

Sarjana Muda Seni Gunaan dan Keputeraan

**Teknologi Seni Reka (Animasi)
2013**

PERMAINAN TRADISIONAL ‘CEPER’ DALAM ANIMASI 2D

Yus Afiza Binti Muhamed Yunan

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Seni Gunaan dengan Kepujian
Teknologi Seni Reka(Animasi)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2013

PERMAINAN TRADISIONAL ‘CEPER’ DALAM ANIMASI 2D

Yus Afiza Binti Muhamed Yunan

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Seni Gunaan dengan Kepujian
Teknologi Seni Reka(Animasi)

FakultiSeniGunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2013

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/LAPORAN

JUDUL: PERMAINAN TRADISIONAL “CEPER”
DALAM ANIMASI 2-D

SESI PENGAJIAN: 2012/2013

Saya YUS AFIZA BINTI MUHAMED YUNAN

Mengaku membenarkan tesis * ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hakmilik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
5. ** sila tandakan (√)

☐

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau Kepentingan seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

☐

TERHAD

(mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/ badan di mana penyelidikan dijalankan)

☐

TIDAK TERHAD

Tandatangan Penulis

Tarikh:

K.C 34B.BATU 4,
TEMERLOH, PAHANG

Tandatangan Penyelia

Tarikh:

Catatan: * Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda
Jika tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa / organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai TERHAD.

PENGESAHAN

Adalah ini diakui, saya Yus Afiza Binti Muhamed Yunan menjalankan penyelidikan yang bertajuk ‘ PERMAINAN TRADISIONAL “CEPER” DALAM ANIMASI 2-D ’ sebagai sebahagian dari keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam program Teknologi Seni Reka Industri.

Diterima dan diperiksa oleh:

.....

En.Azwan Abidin

Penyelia

PENGAKUAN

Projek bertajuk “ **Permainan Trdisional “ Ceper ” Dalam Animasi 2-D** ” telah disediakan oleh **Yus Afiza Binti Muhamed Yunan** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dengan kepujian Teknologi Senireka.

Diterima dan diperiksa oleh:

.....

(En. Azwan Abidin)

Tarikh:

.....

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, bersyukur saya ke hadrat Illahi dengan limpah kurnia dan izin-Nya akhirnya dapat saya menyiapkan Projek Tahun Akhir sesi 2010/2011 pada masa yang telah ditetapkan .

Saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada Encik Azwan Abidin selaku penyelia dalam menyiapkan Projek Tahun Akhir ini atas bimbingan dan nasihat yang telah diberikan banyak membantu saya dalam menyiapkan tesis ini. Jasa baik dan pengorbanan yang telah beliau berikan tidak akan saya lupakan dan akan terus saya hargai buat selamanya. Begitu juga dengan pensyarah-pensyarah Teknologi Seni Reka yang lain serta rakan-rakan seperjuangan yang sentiasa memberi sokongan dan dorongan kepada saya dalam menyiapkan tesis ini.

Akhir sekali, saya ingin memberi penghargaan yang besar kepada keluarga saya, terutamanya ayah saya En. Muhamed Yunan Binti Mohd Ali, dan ibu Puan Jamilah Binti Musa serta adik- beradik saya yang sentiasa memberi semangat dan nasihat serta sokongan kewangan sehingga memberi kesan terhadap diri saya untuk terus menyiapkan Projek Tahun Akhir . Semangat dan doa mereka terhadap diri saya menjadikan saya seorang yang kuat untuk menempuh segala kepayahan dan kesusahan yang dialami selama ini dengan baik.

ABSTRAK

Penyelidikan ini adalah berkenaan dengan animasi tradisional berbentuk 2 Dimensi melalui sebuah cerita pendek. Kajian ini lebih memfokuskan kepada Permainan Tradisional iaitu ‘Ceper’ yang begitu dikenali pada generasi terdahulu. Pengkaji mengenal pasti beberapa elemen yang mempengaruhi Permainan ‘Ceper’ seperti pergerakan tangan, strategi, markah dan undang-undang permainan.

Selepas data direkodkan, pengkaji mencari langkah terakhir dengan menerapkan beberapa elemen yang bersesuaian sebagai papan penceritaan kepada sebuah cerita pendek dalam bentuk animasi 2 dimensi.

Pengkaji menggunakan kaedah pemerhatian , dan soal selidik bagi menyelesaikan masalah serta mendapatkan maklumat. Hasil daripada penyelidikan yang dikumpul dan dianalisa, data yang tepat berjaya dikumpulkan sekaligus membenarkan pengkaji untuk mereka sebuah cerita pendek berteraskan animasi berbentuk 2 dimensi.

ABSTRACT

This research is about a traditional animation in two dimensional styles that will be finalized in short story. The main focused of this research is the traditional games that called 'Ceper' and basically popular by the pass generation. The researcher tries to find out the elements that affect the how of 'Ceper' function. The elements that have been detected are hand movement, strategy, score and the rules.

After the data recorded, the researcher try to find the finishing steps by put the important elements as a storyboard to build the short story in two dimensional animations.

The researcher used any kind of research to figure out the problems and to find the information. The recorded and analyze results at last gives a perfect data to design a good short story in 2 dimensional animation.

ISI KANDUNGAN

PENGHARGAAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
ISI KANDUNGAN	iv
SENARAI GAMBARAJAH	vii
SENARAI CARTA PAI	viii
SENARAI GRAF BAR	ix

BAB 1 PENGENALAN

1.0	Pengenalan	01
1.1	Latar belakang kajian	01
1.2	Pernyataan Masalah	03
1.3	Objektif kajian	03
1.4	Limitasi	03
1.5	Skop kajian	03
1.6	Hipotesis	04
1.7	Rumusan	04

BAB 2 SOROTAN KAJIAN

2.0	Pendahuluan	05
2.1	Pengenalan Permainan Tradisional	05
2.2	Permainan Siber dan Jenayah	06
2.3	Permainan dan Pendidikan	07

BAB 3 METODOLOGI PENYELIDIKAN

3.1	Pengenalan	08
3.2	Analisis data sekunder	08
	3.2.1 Analisis video permainan tradisional	08
	3.2.2 Analisis buku	09
3.3	Borang Soal Selidik	09
3.4	Kesimpulan	09

BAB 4 HASIL DAPATAN

4.1	Pengenalan	10
4.2	Analisis video permainan tradisional	10
4.3	Borang Soal Selidik	11
4.4	Kesimpulan	22

BAB 5 PERKEMBANGAN REKA BENTUK DAN PROSES ANIMASI

5.1	Pengenalan	25
5.2	Aliran Produksi	23
5.3	Jalan Cerita	23
	5.3.1 Sinopsis	23
5.4	Perkembangan Idea	24
	5.4.1 Reka Bentuk Watak	24
	5.4.1 Watak	25
	5.4.2 Reka Bentuk latar belakang	26
	5.4.3 Pemilihan stail Ilustrasi (<i>Stroke</i>)	27

5.5	Analisa Visual	28
5.5.1	Lukisan	28
5.5.2	Kajian Warna	29
5.5.3	Pengaplikasian Texture	29
5.6	Papan Penceritaan	30
5.6.1	Kamera dan Komposisi	30
5.6.1	Papan Penceritaan	31
5.7	Suara dan Muzik	33
5.7.1	Muzik latar dan Kesan bunyi	33
5.8	Animatik	34
5.8.1	Babak	34
5.9	Animasi	35
5.9.1	<i>Animating</i>	35
5.10	Penyuntingan	36
5.10.1	Aliran	36
5.11	Produk Akhir	36

BAB 6 VALIDASI

6.1	Pengenalan	37
6.2	Analisis Data Validasi	37
6.3	Kesimpulan	38

BAB 7 RUMUSAN

7.1	Rumusan	39
-----	---------	----

BAB 8 TUNTUTAN

8.1	Tajuk	40
8.2	Abstrak	40
8.3	Bidang teknikal	40
8.4	Tuntutan	41

BIBLIOGRAFI	42
--------------------	----

LAMPIRAN	44
-----------------	----

SENARAI GAMBARAJAH

Gambarajah 1:	Aksi kanak-kanak bermain permainan tradisional ceper	2
Gambarajah 2:	Carta Aliran Produksi Animasi Permainan “Ceper” dalam 2-D	23
Gambarajah 3:	Proses reka bentuk watak Ida	24
Gambarajah 4:	Karakter watak sampingan Izam dan watak utama iaitu Adi dan Ida	25
Gambarajah 5:	Proses reka bentuk latar belakang	26
Gambarajah 6:	Perbezaan <i>Stroke</i> Berus <i>Charcoal</i> dan berus <i>Normal</i>	27
Gambarajah 7:	Lakaran focus utama animasi dengan pelbagai posisi	28
Gambarajah 8:	Warna-warna <i>pastel</i> yang digunakan	29
Gambarajah 9:	Proses memasukkan elemen <i>Texture Paper</i> bagi mendapatkan latar belakang yang <i>Vintage</i>	29
Gambarajah 10:	Kedudukan dan posisi kamera	30
Gambarajah 11:	Papan penceritaan	31
Gambarajah 12:	Plot Cerita Animasi permainan Ceper	34
Gambarajah 13:	Penggunaan perisian <i>Adobe Photoshop</i> untuk membuat ilustrasi animasi	35
Gambarajah 14:	Penggunaan perisian <i>Adobe After Effect</i> untuk menggabung babak dan memasukkan kesan bunyi	35
Gambarajah 15:	Video Akhir	36

SENARAI CARTA PAI

Carta Pai 1:	Peratusan responden yang berpengalaman bermain permainan tradisional ceper.	12
Carta Pai 2:	Peratusan responden yang menganggap permainan tradisional mudah difahami.	13

Carta Pai 3:	Peratusan responden yang bersetuju bermain bersama rakan mampu membangkitkan semangat berpasukan.	14
Carta Pai 4:	Peratusan responden meminati permainan di luar rumah.	15
Carta Pai 5:	Peratusan responden percaya Televisyen mampu menyampaikan maklumat.	16
Carta Pai 6:	Peratusan responden setuju ceper adalah permainan tradisional.	17
Carta Pai 7:	Peratusan responden setuju ceper adalah permainan yang menggunakan jari dan tangan.	18
Carta Pai 8:	Peratusan responden setuju menjentik dan menimbang adalah perbuatan ketika bermain ceper.	19
Carta Pai 9:	Peratusan responden setuju “ayam” adalah situasi dimana ceper bertindih dua.	20
Carta Pai 10:	Peratusan responden setuju 5 biji penutup botol dalam permainan ceper.	21

SENARAI GRAF BAR

Graf Bar 1:	Hasil dapatan validasi	37
-------------	------------------------	----

Bab 1

Pendahuluan

1.0 Pengenalan

Dalam kajian ini, pengkaji akan menghasilkan animasi pendek mengenai permainan tradisional iaitu ceper atau penutup botol dengan menggunakan animasi berbentuk dua dimensi kepada penonton sasaran agar penonton sasaran dapat mengimbau kembali kenangan semasa kecil malah mengajar generasi baru supaya tidak lupa akan permainan melayu terdahulu.

1.1 Latar belakang kajian

Kajian ini adalah mengenai permainan tradisional yang sering dimainkan golongan muda di Malaysia. Berdasarkan kajian ini sebuah animasi 2-D akan dihasilkan dan elemen-elemen budaya melayu akan ditonjolkan.

Permainan tradisional merupakan salah satu daripada contoh budaya Melayu yang semakin ditelan zaman. Terdapat pelbagai faktor yang menyebabkan kanak-kanak kini kurang mempraktikkan permainan tradisional terutamanya ialah dengan wujudnya pelbagai permainan digital yang berbentuk 2-D dan 3-D di pasaran global. Selain itu, permainan digital yang lebih canggih dan selesa digunakan turut dilihat sebagai salah satu punca Permainan Tradisional ini kian dilupakan oleh golongan muda.

Mengikut pengalaman dan kajian, kanak-kanak zaman dahulu lebih gemar untuk bermain di luar rumah. Situasi ini menjelaskan mereka lebih aktif belajar dan mempelajari sesuatu semasa bermain secara berkumpulan. Terdapat pelbagai permainan tradisional yang dimainkan oleh kanak-kanak sebagai contoh permainan batu seremban, congkak, gasing, teng-teng, galah panjang, laying-layang dan sebagainya .



Gambarajah 1: Kanak-kanak bermain Ceper

(Sumber: <http://muaz.deviantart.com/art/ceper>)

Aktiviti ini merupakan suatu khazanah bangsa yang tidak ternilai. Kewujudannya memperlihatkan betapa masyarakat terdahulu mempunyai daya cipta, dan daya kreativiti serta imaginasi yang tinggi. Lantaran permainan tradisional mempunyai nilai yang tinggi, usaha-usaha bagi mengekalkan kedudukannya agar tidak hilang ditelan bumi Malaysia perlulah dilipat gandakan. Rentetan itu, beberapa usaha seperti festival wau dan layang-layang telah dipergiatkan pada setiap tahun sebagai mempromosi dan memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat Malaysia dan pelancong asing.

Dalam pada itu, bermain bukanlah hanya menyeronokkan malah ia merupakan salah satu cara pembelajaran yang paling berkesan. Menurut Sahih Ibn Hibban, Abu Hurairah R.A menceritakan bahawa Rasulullah S.A.W menjelirkan lidahnya kepada Al-Husain bin Ali R.A supaya anak kecil itu dapat melihat merahnya lidah baginda lalu dia gembira ceria. Oleh itu, bermain bukanlah sesuatu perbuatan yang sia-sia, namun merupakan salah satu cara pembelajaran yang tidak formal kepada masyarakat.

Justeru itu, penghasilan sebuah cerita pendek menerusi animasi 2-D adalah satu usaha yang menjurus ke arah mengajar dan mempertahankan warisan bangsa.

1.2 Penyataan masalah

Permainan digital lebih mendapat pendedahan berbanding permainan tradisional.

1.3 Objektif

Kajian mengenai permainan tradisional ke dalam bentuk animasi 2-D ini mempunyai empat objektif yang akan dilaksanakan. Objektif kajian ini ialah:

1. Mengkaji proses dan kaedah permainan tradisional “Ceper”.
2. Menganalisa visual dan kandungan berkenaan permainan “Ceper”.
3. Menghasilkan sebuah animasi 2-D pendek tentang permainan “Ceper”.
4. Membuat validasi terhadap animasi 2-D pendek yang dihasilkan.

1.4 Limitasi

Sumber bahan kajian dan bacaan yang berkaitan permainan tradisional adalah susah untuk diperolehi mahupun dimiliki serta kurang disediakan di perpustakaan. Kebanyakan jurnal dan laman sesawang pula tidak mempunyai sumber yang sahih dan dilihat lebih menjurus kepada pendapat peribadi.

1.5 Skop kajian

Fokus kajian ini ialah golongan remaja dan dewasa iaitu berumur 13 hingga 30 tahun dan tinggal di kawasan bandar.

1.6 Hipotesis

Penghasilan cerita animasi mengenai permainan tradisional yang berbentuk 2-D ini diharapkan dapat memperkembangkan dan memelihara permainan tradisional agar tidak terus dilupakan serta mendidik generasi muda dalam cara mempraktikkan permainan tradisi ini.

1.7 Rumusan

Bab pengenalan dalam kajian ini di harap agar dapat menerangkan secara am mengenai kajian yang dijalankan. Pengkaji telah menerangkan secara dasar mengenai kajian dalam bab ini.

BAB 2

Sorotan Kajian

2.0 Pendahuluan

Pengkaji telah mengumpul pelbagai artikel dari buku, laman sesawang dan jurnal bagi menambahkan lagi pengetahuan terhadap kajian yang dijalankan.

2.1 Pengenalan Permainan Tradisional.

Menurut Shamsul Anuar dan Ahmad Shahar (2005), sukar untuk menentukan sejarah asal usul, kewujudan serta pemilik permainan-permainan tradisional ini. Keadaan ini ditambah pula dengan dengan unsur peryampiannya secara lisan yang menyebabkan berlakunya tokok tambah dan pengurangan pada permainan-permainan berkenaan. Shamsul Anuar dan Ahmad Shahar (2005) juga berpendapat bahawa permainan tradisional menjadi sebagaimana cerita-cerita rakyat yang bersifat universal dan menjadi hak bersama masyarakat malah dimainkan sejak zaman Kesultanan Melayu Melaka lagi. Hal ini dibuktikan di dalam buku Sejarah Malayu karya Tun Seri Lanang.

Shamsul Anuar dan Ahmad Shahar (2005) ada menambah, sesuatu permainan dimainkan sama ada di halaman yang dikenali sebagai Permainan Laman atau dalam rumah yang dikenali sebagai Permainan Anjung. Sebagai contoh, permainan ceper, batu seremban dan congkak adalah permainan anjung. Manakala permainan laman adalah seperti permainan konda kondi, rounders, tuju selipar, teng-teng dan permainan. Permainan laman dan permainan Anjung, masing-masing memerlukan ruangan yang kecil dan besar bagi memainkannya dengan teratur dan selesa serta tidak mengganggu aktiviti orang sekeliling.

Selain daripada menyeronokkan, permainan tradisional juga kaya dengan nilai-nilai murni sebagaimana yang telah disebutkan oleh Shamsul Anuar dan Ahmad Shahar (2005). Nilai –nilai murni tersebut adalah disiplin diri, persahabatan, sabar, jujur, amanah, berfikiran terbuka, toleransi, berdaya saing, bantu-membantu, berdikari, timbang rasa dan sebagainya. Sebagai contoh, permainan ceper menguji kesabaran pemain semasa menunggu pihak lawan melakukan jentikan. Dalam pada itu, setelah pengkaji mengikuti perlawanan permainan ceper ini, pengkaji mendapati, permainan ceper turut mengajar pemain untuk berdikari bagi mencapai matlamat iaitu memenangi perlawanan. Selain itu, permainan tudung botol ini mampu menguji kemahiran pemain menjentik tudung botol yang ditentukan

2. 2 Permainan Siber dan Jenayah

Menurut Cynthia Carter dan C.Kay Weaver (2003) di dalam bukunya *Violence and The Media*, ada mengatakan budaya permainan video adalah berorientasikan sepenuhnya oleh persaingan antara individu dan perang di ruang angkasa, pemusnahan planet dan sains fiksi.

Menurut mereka lagi, pada awal tahun 1980, pelanggan dari US melaburkan wang mereka lebih kepada rumah dan permainan video iaitu sebanyak \$11 billion dollar Amerika. Melalui kajian mereka, pada awal tahun 1990, 20 peratus isi rumah penduduk US telah memiliki 1 set lengkap Permainan Komputer berjenama Nintendo. Dalam pada jangka masa tersebut, syarikat permainan komputer, Sega, telah memperkenalkan permainan video interaktif terbaru mereka. Salah satu daripada permainan tersebut dipopularkan menerusi nama *Night Trap*. Setelah kajian pemerhatian dilaksanakan, *Night Trap* adalah permainan yang melibatkan dua salah laku iaitu jenayah dan seks yang

bersifatkan fotografi imej wanita berbanding karakter kartun yang dianggap sebagai jenayah aksi porno.

Mengikut Craig dan Petley, didalam *Daily Telegraph* (25 October 1993), melalui tinjauan oleh pengkaji di Atson University, kanak-kanak yang terbiasa bermain permainan video mengaku bahawa mereka menjadi taksub. Dalam pada itu, permainan video ini berjaya mempengaruhi mereka untuk berkelakuan seperti jenayah yang didedahkan oleh permainan video atau dikenali sebagai *Mimicking*. Hal ini disahkan lagi apabila hampir 60 peratus saksi yang menyatakan bahawa kebanyakan kanak-kanak telah meniru aksi jenayah khususnya melalui permainan video.

2.3 Permainan dan Pendidikan.

Jambor (1990) menjelaskan aktiviti persepsi motor untuk kanak-kanak adalah tidak disengajakan untuk menggalakkan tenaga kinetik dan perkembangan deria melalui pengalaman bermain di luar rumah.

Di dalam buku *The Review of Sarawak Early Childhood Education and Care* oleh Rohani Abdullah (2007) ada menyatakan sekolah dan program penjagaan kanak-kanak boleh dibina melalui kawasan semula jadi. Menerusi permainan di luar rumah, kanak-kanak boleh bergerak dengan bebas dan membenarkan mereka untuk meluahkan perasaan serta mengembangkan minda masing-masing.

Barbour (1999) pula menjelaskan persekitaran fizikal yang baik akan mempengaruhi telatah kanak-kanak untuk bermain. Berikutan itu, permainan mampu menjana perkembangan minda kanak-kanak melalui tujuan permainan dan kawasan persekitaran.

Bab 3

Methodologi Penyelidikan

3.1 Pengenalan

Di dalam bab ini pengkaji akan menggunakan kaedah kuantitatif dan kualitatif bagi meneruskan kajian. Kedah kuantitatif merangkumi soalan soal selidik terhadap golongan sasaran dan kaedah kualitatif adalah merangkumi menganalisa permainan tradisional, temu bual dan kaedah membangunkan permainan tradisional. Sumber data primer dan data sekunder akan membantu pengkaji dalam menyiapkan kertas kajian ini.

3.2 Analisis data sekunder

3.2.1 Analisis video permainan tradisional

Analisis permainan tradisional akan membantu pengkaji mengenai permainan tradisional yang berkaitan dengan topik yang dikaji. Pengkaji perlu mengkaji dan menganalisis permainan tradisional yang telah di videokan atau dibukukan dipasaran bagi mengenal pasti elemen-elemen yang digunakan pakai dalam menyampaikan langkah-langkah bermain permainan tradisional. Selain itu, pengkaji perlu membandingkan perbezaan yang terdapat dalam animasi 2-D sama ada dalam bentuk konsep, penceritaan, karakter dan perisian yang di gunakan. Selepas menjalankan perbandingan pengkaji akan lebih memahami dengan lebih mendalam mengenai animasi 2-D dan kaedah yang sesuai di gunakan untuk menghasilkan permainan tradisional ke dalam bentuk animasi 2-D.

3.2.2 Analisis buku

Pengkaji akan menggunakan jurnal, buku dan majalah yang berkaitan dengan kajian yang dijalankan. Selain itu, jurnal dan laman sesawang yang juga akan di gunakan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai permainan tradisional “Ceper” dan animasi 2-D.

3.3 Borang Soal Selidik

Pengkaji akan menggunakan kaedah soal kaji selidik dalam mengumpul data. Borang akan di berikan kepada golongan sasaran untuk mengetahui kefahaman kanak-kanak, remaja dan golongan dewasa terhadap permainan tradisional. Keputusan dari data yang telah dianalisis tersebut akan dijadikan rujukan kepada pengkaji untuk menghasilkan sebuah cerita pendek berbentuk animasi 2-D yang baik. Selain itu, validasi terhadap cerita animasi 2-D yang telah dihasilkan juga akan dijalankan melalui borang soal selidik bagi menarik minat masyarakat untuk belajar, mencuba mahupun mengimbas kembali permainan tradisional yang dihasilkan.

3.4 Kesimpulan

Menerusi kaedah metodologi penyelidikan ini pengkaji dapat mengumpul maklumat atau data dan membolehkan pengkaji mendapatkan hasil kajian. Hasil dapatan yang diperolehi akan dijadikan sumber dan rujukan kepada pengkaji.